

# SERIAL „GRA O TRON” I JEGO LITERACKI PIERWOWZÓR – SAGA „PIEŚŃ LODU I OGNI” JAKO FILARY OPOWIADANIA TRANSMEDIALNEGO

AGNIESZKA CAŁEK

Instytut Dziennikarstwa, Mediów i Komunikacji Społecznej  
Uniwersytet Jagielloński, Kraków

## ABSTRACT

### **“Game of Thrones” and its Literary Predecessor – “A Song of Ice and Fire” as the Keystones for the Transmedia Narrative**

“Game of Thrones” is a TV series made by HBO TV. Since 2011 this production has been watched by billions of people all around the world. The series and its literary prototype, “A Song of Ice and Fire” saga written by George R.R. Martin are the basic parts of transmedia story of the land called Westeros. “Game of Thrones” is being analyzed here as the cultural product facilitating the creation of the mature transmedia narrative. Furthermore the article includes analysis of relationship between Martin’s saga and its tv adaptation.

**Keywords:** fantasy tv series, transmedia story, literature, adaptation, narrative, convergence

George R.R. Martin stworzył świat, w którym elementy fantasy przeplatają się z rzeczywistością. Jego mieszkańcy nie są uwikłani w odwieczną walkę dobra ze złem, to zwykli ludzie, w których życiu obecna jest magia<sup>1</sup>.

[...]

<sup>1</sup> Materiał specjalny pt. „Games of Throne. Win or Die” („Gra o tron. Zwyciężaj albo gin”) wyemitowany przed drugim sezonem „Gry o tron” (2012), czas: 00:00:48–00:01:03.

✉ Adres do korespondencji: – Instytut Dziennikarstwa, Mediów i Komunikacji Społecznej UJ; ul. Łojasiewicza 4, 30-348 Kraków; wkajt@poczta.onet.pl

W trakcie produkcji padały opinie, że serial przejdzie bez echa, bo ludzie nie lubią fantasy. Później nominowano nas do Emmy<sup>2</sup>.

[...]

Nikt nie wierzył, że uśmiercimy głównego bohatera. Chcieliśmy, by ta scena wypadła jak najlepiej, to kulminacja pierwszego sezonu<sup>3</sup>.

[...]

W tej historii ukazane są losy wielu bohaterów. Każdy z nich jest ważny. Żaden nie jest tylko statystą. Co najmniej 20 odmiennych postaci gra role pierwszoplanowe<sup>4</sup>.

David Benioff – scenarzysta i współtwórca serialu „Gra o tron”

W „Pieśni lodu i ognia” Martin ukazuje skomplikowane relacje międzyludzkie. Z tego względu serial przypomina „Rodzinę Soprano” czy „Deadwood”<sup>5</sup>.

D.B. Weiss – scenarzysta i współtwórca serialu „Gra o tron”

To nie jest typowa fantasy. Być może jestem uprzedzony, lecz w powieściach tego gatunku ludzie mojego wzrostu budzą jedynie śmiech. Domyślam się, że fantasy rządzi się swoimi prawami. George Martin stworzył własne<sup>6</sup>.

Peter Dinklage – odtwórca roli Tyriona Lannistera

Niecierpliwie sięgamy po scenariusze. Wiemy, że możemy zginąć<sup>7</sup>.

Kit Harington – odtwórca roli Jona Snow

Ludzie twierdzą, że po serialu sięgnęli do książek. Bardzo mnie to cieszy<sup>8</sup>.

Nikołaj Coster-Waldau – odtwórca roli Jammiego Lannistera

Przytoczone wypowiedzi twórców i aktorów „Gry o tron” trafnie opisują jej specyfikę. Inspiracją dla powstania serialu produkcji amerykańskiej telewizji HBO była saga „Pieśń lodu i ognia” autorstwa Georga R.R. Martina, która określana jest jako *fantasy*. Tak też klasyfikowany jest serial. Jednak w przypadku obydwu produktów elementy fantastyczne to tylko dodatek do opowieści o brutalnych mechanizmach władzy, która jest zasadniczym tematem narracji. Można założyć, że dzięki temu tematowi, tak szerokie jest grono odbiorców „Gry o tron”. Gdyby saga i serial były bardziej klasycznymi reprezentantami gatunku, prawdopodobnie nie cieszyłyby się tak dużą popularnością, a grono ich odbiorców ograniczyłoby się do fanów fantastyki. Tymczasem „Gra o tron” bije rekordy oglądalności, kradziona jest w sieci na niespotykaną dotąd skalę, skłania widzów do sięgnięcia po literacki pierwowzór.

Narracja znana dotąd węższej grupie odbiorców – głównie fanów literatury fantasy przekształciła się dzięki serialowi w opowiadanie transmedialne, rozbudowywane za pomocą różnych mediów, przy intensywnym zaangażowaniu fa-

<sup>2</sup> Tamże, czas: 00:15:40-00:15:53.

<sup>3</sup> Tamże, czas: 00:14:09-00:14:20.

<sup>4</sup> Tamże, czas: 00:18:03-00:18:14.

<sup>5</sup> Tamże, czas: 00:01:05-00:01:17.

<sup>6</sup> Tamże, czas: 00:01:17-00:01:36.

<sup>7</sup> Tamże, czas: 00:15:03-00:15:06.

<sup>8</sup> Tamże, czas: 00:15:32-00:15:36.

nów. Zasadniczymi komponentami narracji są właśnie serial HBO i saga „Pieśń lodu i ognia” Georga R.R. Martina. Upraszczając nieco sprawę na potrzeby wprowadzenia, można założyć, że na jeden tom sagi przypada jeden sezon serialu. Dotąd powstało pięć tomów powieści i pięć sezonów serialu<sup>9</sup>.

Akcja „Gry o tron” rozgrywa się w fantastycznej krainie obejmującej siedem królestw. Opowieść zaczyna się, gdy panuje tam względny spokój. Poszczególnymi królestwami władają lennicy. Panem całej krainy jest zaś zasiadający na żelaznym tronie król Robert Baratheon, człowiek, za którego faktyczną władzę sprawuje namiestnik. Król wprawdzie wywalczył sobie żelazny tron mieczem, ale nie potrafi i nie lubi rządzić, głównie się bawi.

W pierwszym sezonie zawiązanie akcji następuje, gdy w niewyjaśnionych okolicznościach ginie królewski namiestnik. Robert Baratheon, nie mogąc ufać nikomu w swoim otoczeniu, decyduje się powierzyć tę funkcję swojemu przyjacielowi Nedowi Starkowi, który włada Winterfell – najbardziej wysuniętym na północ królestwem. Stark jest człowiekiem prawym i dobrym dla swoich poddanych. Stroni od polityki. Mimo to podejmuje wyzwanie, chociaż jest świadomy, że stolica, do której wyjeżdża jest siedliskiem intryg i podstępu. Niedługo po objęciu przez Neda Starka namiestnictwa, król Robert umiera w wyniku ran odniesionych na polowaniu. I w tym miejscu zaczyna się prawdziwa walka o żelazny tron. Wprawdzie zasiada na nim najstarszy syn zmarłego – Joffrey Baratheon, ale, jak się okazuje, nie jest on biologicznym synem króla. To powoduje, że o prawach do tronu przypominają sobie różni ludzie w królestwie. Wdowa po Robertcie doprowadza do egzekucji ostatniego sprawiedliwego w stolicy – Neda Starka, który zostaje stracony za wymyśloną zdradę.

O żelazny tron zaczyna walczyć kilka rodów: Lannisterowie (rodzina wdowy, która faktycznie usiłuje utrzymać władzę), Baratheonowie (bracia zmarłego króla), Starkowie (syn Neda), Targaryenowie (Daenerys – posiadająca smoki dziedziczka króla, który przed Robertem zasiadał na tronie, ale został zdradzony i wraz z większością rodziny zamordowany). W krainie po wieloletnim lecie zaczyna nadchodzić zima i klimat staje się coraz surowszy. Pogarsza się też sytuacja na północy krainy, gdzie jest ogromny lodowy mur, który oddziela cywilizowany świat od dzikich ludzi. Muru broni nocna straż, do której najczęściej trafiają przestępcy, synowie z nieprawego łoża i inni wyrzutkowie społeczeństwa. Strażnicy bronią królestwa przed dzikimi mieszkającymi za murem. W czasie, gdy królestwo pogrąża się w chaosie, coraz częściej dzicy usiłują dostać się za mur. Robią to, bo obawiają się innych – lodowych ludzi, których cała armia podąża w kierunku siedmiu królestw. Inni to postacie przypominające zombie, bardzo trudno ich zabić. Każde pozostawione za murem martwe ciało w końcu zostaje dotknięte przez lodowych ludzi i zamienia się w jednego z nich. Armia innych rośnie więc w siłę. Z przekazów i ksiąg wiadomo, że są oni śmiertelnym zagrożeniem dla

<sup>9</sup> Pod koniec 2015 r. George R.R. Martin poinformował, że nie ukończy kolejnego tomu sagi przed kwietniem 2016 r., tzn. przed premierą szóstego sezonu serialu (Dorotka z Oz 2016).

ludzkości. Siedem królestw zaczyna opanowywać wojna domowa, nadchodzi zima, a garstka nocnych strażników nie radzi sobie ani z dzikimi, ani z innymi.

Tak rozpoczyna się narracja w „Grze o tron”. To zaledwie jej początek, który został tutaj streszczony bardzo pobieżnie. Z kolejnymi odcinkami poszczególnych serii pojawiają się nowe postacie i nowe wątki. Relacje między bohaterami stają się coraz bardziej złożone.

Głównie dzięki pierwowzorowi literackiemu postacie serialu są ciekawe, a fabuła wciągająca. W produkcji HBO widoczna jest także bardzo dobra jakość wynikająca z rozmachu, z jakim serial został przygotowany. Każdy odcinek jest dowodem na ogromną dbałość o szczegóły, co wyraża się nie tylko w przygotowaniu kostiumów, charakteryzacji czy scenografii, ale także w doborze lokacji, które bardzo uwiarygadniają przekaz. Serial był kręcony m.in. na Malcie, w Maroku, w Hiszpanii, w Irlandii Północnej, Szkocji, w Chorwacji i na Islandii<sup>10</sup>.

Nic więc dziwnego, że tak pieczołowicie przygotowany produkt spotkał się z pozytywnym przyjęciem odbiorców. Jednak skala zainteresowania serialem przekroczyła oczekiwania telewizji HBO, recenzentów i specjalistów z branży.

### *Serial „Gra o tron” – skala zjawiska*

„Winter Is Coming” („Nadchodzi zima”) – pierwszy odcinek pierwszej serii serialu „Gra o tron” wyemitowany 17 kwietnia 2011 roku w amerykańskiej telewizji HBO obejrzało ponad dwa miliony widzów (2,2 mln; 0,9 punktu ratingowego<sup>11</sup>)<sup>12</sup>. Zaś ostatni dotąd odcinek – zamykający piątą serię „Gry o tron” „Mother’s Mercy” („Miłosierdzie matki”) zobaczyło ponad osiem milionów widzów HBO (8,1 mln; 4,1 punktu ratingowego)<sup>13</sup> i jest to absolutny rekord tego serialu. W Polsce pierwszy odcinek pierwszej serii w wersji z lektorem wyemitowano dzień później (18 kwietnia 2011) i w telewizji HBO zobaczyło go 155 424 widzów (Szewczyk 2011). Później, tak jak w Stanach Zjednoczonych, liczba widzów serialu w Polsce systematycznie rosła. Niestety telewizja HBO Polska nie podała wyników oglądalności ostatniego odcinka piątej serii.

<sup>10</sup> „Gra o tron”: zobacz 19 miejsc, w których kręcono serial. SkyScanner, 17.05.2015 [<http://www.skyscanner.pl/wiadomosci/gra-o-tron-zobacz-19-miejsc-w-ktorych-krecono-serial>; 2.01.2015].

<sup>11</sup> Punkty ratingowe służą m.in. do szacowania oglądalności programów telewizyjnych. Przyjmuje się, że jeden punkt ratingowy to 10 proc. gospodarstw domowych, w których żyją osoby w wieku 18–49 lat, mające stały dostęp do telewizji. Jest to najcenniejsza z pozycji nadawców grupa odbiorcza osób w wieku produkcyjnym. Podane w tekście punkty ratingowe dotyczą społeczeństwa USA. Źródło: Target Rating Points (TRPs), Marketing Metrics Made Simple [<http://www.marketing-metrics-made-simple.com/target-rating-points.html>; 28.12.2015]; Czym jest telewizyjny rating?, ShowTV. Twoje źródło informacji o serialach [<http://showtv.pl/czym-jest-telewizyjny-rating-.html>; 28.12.2015]

<sup>12</sup> Game of Thrones Season 1 Ratings. seriesmonitor.com [<http://seriesmonitor.com/gameof-thrones/season1.html>; 29.12.2015].

<sup>13</sup> Game of Thrones Season 5 Ratings. seriesmonitor.com [<http://seriesmonitor.com/gameof-thrones/season5.html>; 29.12.2015].

Amerykańska telewizja wyprodukowała serial „Gra o tron” i ma na niego wyłączność. Od 2011 roku w telewizji HBO oraz w serwisach internetowych HBO Go i aplikacji HBO Play zaprezentowano pięć pełnych sezonów serialu. Poszczególne odcinki pierwszych czterech sezonów miały swoją premierę w Stanach Zjednoczonych. Dzień później były prezentowane w pozostałych krajach, gdzie jest dostępna telewizja HBO, również w Polsce. System ten generował duże straty, bo tuż po premierze w USA nielegalnie skopiowane odcinki trafiały do sieci i bardzo szybko przekraczały granice. Stąd w przypadku piątego sezonu zdecydowano się na karkołomny zabieg jednoczesnej premiery poszczególnych odcinków w 170 krajach w tym samym czasie (Szewczyk 2015). Widzowie polskiego HBO mogli obejrzeć premierę pierwszego odcinka piątej serii o godz. trzeciej w nocy 13 kwietnia 2015 r (yes 2015).

Oficjalne statystyki dotyczące oglądalności „Gry o tron” w telewizji HBO wyglądają imponująco. Niemniej, to tylko niewielki procent faktycznego dotarcia serialu do widzów. „Gra o tron”, a zwłaszcza jej piąty sezon, jest bowiem na niechlubnej liście pirackich rekordów. Każdy odcinek ostatniej serii został nielegalnie pobrany 14,4 mln razy tylko za pomocą sieci BitTorrent (Grabiec 2015; ps. 2015). Ostatni odcinek piątego sezonu „Gry o tron” pobił rekord nielegalnych pobrań. W ciągu ośmiu godzin od emisji w telewizji ściągnęło go 1,5 mln użytkowników (ps. 2015a). Pliki z nielegalnym materiałem udostępniło jednocześnie 260 tys. internautów (ps. 2015a). Dane te pochodzą z serwisu TorrentFreak oraz od firmy Excipio, która monitoruje ruch nielegalnych treści w sieci (ps. 2015a). Rzeczywisty odbiór serialu jest jeszcze większy, bo ani TorrentFreak, ani Excipio nie obejmują swoim zasięgiem całości pirackiego procederu wokół „Gry o tron”. Mimo starań HBO, by ograniczyć nielegalny ruch swojej produkcji, jeszcze przed premierą pierwszego odcinka piątego sezonu „Gry o tron” do sieci wyciekły jego pierwsze cztery epizody. Telewizja sama przyznała w oświadczeniu, że wyciek nastąpił od osoby, która otrzymała te odcinki do recenzji (Igielski 2015). Z internautami długo oczekiwana produkcja podzielił się najprawdopodobniej dziennikarz. Od wycieku minęło wiele miesięcy, ale dotąd publicznie nie potwierdzono, kto dokładnie był jego źródłem.

### *„Gra o tron” jako opowiadanie transmedialne*

Powyższe liczby i skala nielegalnych działań wokół serialu świadczą o jego bardzo dużej atrakcyjności. Ale historia, na której kontynuację czekają niecierpliwie miliony fanów, a niektórzy decydują się łamać dla niej prawo, rozwija się też w innych mediach. „Gra o tron” – jest opowiadaniem transmedialnym<sup>14</sup>, które stanowi charakterystyczny sposób

<sup>14</sup> Pojęcie to wprowadził do medioznawstwa amerykański badacz Henry Jenkins (Jenkins 2007, s. 260).

prowadzenia narracji w kulturze konwergencji. Precyzyjnie zjawisko to zdefiniowała Katarzyna Kopecka-Piech:

Opowiadanie transmedialne – opowiadanie w poprzek wielu platform medialnych, oparte na rozlicznych komponentach, przynoszących w efekcie progres narracyjny. Opowiadanie transmedialne bazuje na rozbiciu narracji na wiele różnych elementów, które odpowiadają zróżnicowanym nośnikom, tworzącym komplementarną całość. W odróżnieniu od wieloplatformowości transmedialność nie opiera się tylko i wyłącznie na zastosowaniu zróżnicowanych mediów, lecz również na utworzeniu między nimi relacji, które skutkują nową, często nieliniową strukturą opowiadania. Transmedia nie oznaczają opowiadania tej samej historii na różnych platformach, ale przekazywanie różnych informacji na temat tego samego świata przedstawionego. [...]

Opowiadanie transmedialne angażuje docelowo odbiorcę do zróżnicowanych aktywności, dzięki którym kolekcjonuje on poszczególne komponenty, by dotrzeć do całokształtu opowiadania. Na paletę medialną w takim przypadku może się składać np. serial, jako komponent zasadniczy, oraz towarzyszące mu: strona internetowa, książka, gra komputerowa czy film pełnometrażowy (Kopecka-Piech 2015, s. 40–41).

Przypadek „Gry o tron” wpisuje się w powyższą definicję opowiadania transmedialnego. W tym wypadku komponentem zasadniczym opowiadania jest serial oraz saga „Pieśń lodu i ognia”<sup>15</sup> autorstwa George’a R.R. Martina. To od pierwszego tomu sagi wziął nazwę serial i całe opowiadanie transmedialne.

W przypadku opowiadania transmedialnego często książka, książki czy komiksy pojawiają się po sukcesie serialu telewizyjnego lub filmu pełnometrażowego<sup>16</sup>. W „Grze o tron” jest odwrotnie. Jak już wspomniano, pierwszy sezon serialu miał swoją premierę w 2011 roku. Podczas gdy pierwszy tom „Pieśni lodu i ognia” został wydany w Stanach Zjednoczonych znacznie wcześniej, bo już w roku 1996<sup>17</sup>. Dopiero ostatni gotowy dotąd tom „Taniec ze smokami” pojawił się dokładnie w roku rozpoczęcia emisji serialu. Była to powieść wyczekiwana

<sup>15</sup> W skład sagi wchodzi obecnie pięć gotowych, wydanych powieści: „Gra o tron” (1996), „Starcie królów” (1998), „Nawałnica mieczy” (2000), „Uczta dla wron” (2005) i „Taniec ze smokami” (2011). Docelowo według planów autora i umów wydawniczych powinny powstać jeszcze dwie powieści „Wichry zimy” oraz „Sen o wiosnie”, przy czym datę premiery tej pierwszej Georg R.R. Martin przesunął już kilkakrotnie. Źródło: Książki. Westeros.pl [http://westeros.pl/ksiazki/; 31.12.2015].

<sup>16</sup> Tak było między innymi w przypadku opowiadania transmedialnego „Dr House” zapoczątkowanego przez serial medyczny telewizji FOX w 2004. Dopiero po tym, jak zyskał on popularność, zaczęto wydawać książki, które rozbudowywały narrację, np. „Dr House i filozofia – wszyscy kłamią” (William Irwin, Henry Jacoby) wydana w 2008 r. i „Dr House i jego ewangelia” (Diego Goso) wydana w 2011 r. Źródło: Dr House i jego ewangelia. Empik [http://www.empik.com/dr-house-i-jego-ewangelia-goso-diego; 18.04.2016]; Dr House i filozofia – wszyscy kłamią. Helion [http://helion.pl/ksiazki/dr-house-i-filozofia-wsyzcy-klamia-henry-jacoby-william-irwin.housef.htm; 28.04.2016]. Innym przykładem jest serial „Breaking Bad” produkcji amerykańskiej stacji AMC, który premierę miał w 2008 r. Związany z nim interaktywny ibook „Breaking Bad. Alchemy” został wydany przez firmę Sony dopiero w roku 2013 (Byford 2013).

<sup>17</sup> A Song of Ice and Fire. Games of Thrones Wiki [http://gameofthrones.wikia.com/wiki/A\_Song\_of\_Ice\_and\_Fire; 30.12.2015].



zarówno przez fanów, jak i twórców serialu, bo to na jej motywach miał powstać piąty sezon „Gry o tron” HBO<sup>18</sup>.

Mimo że chronologicznie pierwsza powstała saga, to „Gra o tron” stała się dojrzałym opowiadaniem transmedialnym dopiero po pojawieniu się serialu. Wcześniej była popularna, ale w znacznie węższych niż obecnie kręgach, głównie wśród miłośników fantastyki. Prawdziwą sławę temu opowiadaniu dał dopiero serial, dzięki niemu powieści zaczęły przeżywać swój renesans, zarówno wśród odbiorców anglojęzycznych, jak i wielu innych, w tym polskich. Często ci, którzy zobaczyli serial, sięgnęli też po powieści, które stały się dla nich kolejnymi komponentami historii poznanej w telewizji czy internecie. Podobnie jak serial, tak też książki doczekały się piractwa na ogromną skalę. Internauci chętnie poszukują w nielegalnych źródłach plików pdf z powieściami, e-booków i audiobooków. Niestety, w tym obszarze nie ma nawet częściowych badań, które pozwoliłyby zobrazować skalę zjawiska.

Filarami, czyli tym, co Katarzyna Kopecka-Piech nazywa zasadniczymi komponentami, opowiadania transmedialnego „Gra o tron” są – jak już wspomniano – serial i saga, ale tak jak w przypadku innych tego rodzaju narracji towarzyszy im również wiele dodatkowych elementów. Niektóre z nich rozbudowują opowiadanie, tak jak powieści George’a R.R. Martina związane z sagą<sup>19</sup>, ale niewchodzące w jej skład, film animowany na Blu-ray „Gra o tron: Taniec smoków”<sup>20</sup> czy niektóre gry komputerowe. Inne, jak gry planszowe czy gadżety związane z bohaterami i uniwersum „Gry o tron” po prostu na niej bazują, pozwalając na monetyzację ogromnej popularności narracji.

Ciekawostką w przypadku tego opowiadania transmedialnego jest to, że planszówki i fabularne gry RPG bazujące na „Grze o tron” powstawały jeszcze przed

<sup>18</sup> Fani nie kryli rozczarowania piątym tomem sagi, w którym autor zastosował zabieg polegający na dalszym rozbudowaniu i tak już niezwykle złożonego uniwersum. Stąd tych, którzy oczekiwali kontynuacji przygód swoich ulubionych bohaterów z poprzednich części sagi, spotkał zawód. Zamiast dobrze znanych postaci i kontynuacji wątków otrzymali ich zawieszenie oraz wielu nowych bohaterów. W tym – dość marginalnych w serialu – żelaznych ludzi, którym poświęcona jest lwią część „Tańca ze smokami”. Fani – również polscy – zarzucają autorowi, że książka została napisana pośpiesznie i wygląda tak, jakby George R.R. Martin nie miał pomysłu na kontynuację już rozpoczętych wątków, więc skupił się na postaci Daenerys Targaryen, obok której wprowadzał nowych bohaterów wraz z ich światami, które dotąd były w sadze marginalne lub nie było ich wcale (Clod 2012).

<sup>19</sup> Autor sagi George R.R. Martin napisał serię „Rycerz Siedmiu Królestw”, w skład której wchodzi trzy minipowieści (prequels sagi) dziejące się w uniwersum „Pieśni lodu i ognia”: „Wędrowni rycerz”, „Wierny miecz”, „Tajemniczy Rycerz”. Źródło: Książki. Westeros [http://westeros.pl/ksiazki/; 01.01.2016]. W 2015 r. ukazała się również ilustrowana, pięknie wydana książka „Świat lodu i ognia. Nieznana historia Westeros oraz Gry o Tron” autorstwa George’a R.R. Martina oraz Ellio M. Garcíi i Lindy Antonson. Publikacja jest zapisem historii krainy, stanowi więc *prequel* sagi. Wydano także dwutomową rysunkową wersję „Gry o tron”, jak również komiks i książkę do kolorowania.

<sup>20</sup> Akcja filmu animowanego toczy się na długo przed wydarzeniami opisanymi w sadze i dotyczy wojny domowej, jaka toczyła się pomiędzy Targaryenami. Źródło: Animowane wojny Targaryenów na Blu-ray. Kawerna, 3.01.2015 [http://www.kawerna.pl/aktualnosci/filmy/item/11497-animowane-wojny-targaryenow-na-blu-ray.html; 1.01.2016].

serialem. W 2003 roku amerykańska firma Fantasy Flight Games wypuściła na rynek bardzo rozbudowaną planszową grę strategiczną pod tym samym tytułem co pierwszy tom sagi<sup>21</sup>. W kolejnym roku pojawiło się jej rozszerzenie „Starcie królów”, a w 2006 roku „Nawałnica mieczy”. W 2005 roku powstała gra RPG „A Game of Thrones Roleplaying”, wyprodukowana przez nieistniejącą już kanadyjską firmę Guardians of Order<sup>22</sup>. Trzy kolejne gry oparte na motywach sagi wyprodukowała amerykańska firma Green Ronin, dwie w 2009 roku i jedną w 2010<sup>23</sup>. Kolejna gra: „Game of Thrones: Genesis”, tym razem amerykańskiego przedsiębiorstwa Cyanide Studios, została wypuszczona na rynek w 2011 roku. Mimo iż daty jej wydania i premiery pierwszego sezonu serialu są zbieżne, gra bazuje wyłącznie na sadze i jej styl jest zupełnie niezależny od tego, co widzowie mogli zobaczyć w produkcji HBO. Dopiero w kolejnym roku ta sama firma wyprodukowała grę komputerową z grafiką zbliżoną do stylu obowiązującego w serialu. Na okładce gry pojawił się serialowy żelazny tron z mieczy<sup>24</sup>. Podobnie wygląda okładka gry wideo z 2014 roku stworzonej przez amerykańską firmę Telltale Games. Gra oparta jest na serialu HBO i sygnowana przez tę telewizję<sup>25</sup>. Wprowadza w opowiadanie transmedialne nowy ród – Foresterów, zamieszkujących północ Westeros<sup>26</sup>. W fabule gry losy nowego dla fanów rodu rozgrywają się na tle wydarzeń znanych już widzom serialu i czytelnikom sagi. Wraz z popularnością „Gry o tron” HBO na rynku pojawiły się kolejne gry planszowe, karciane i komputerowe. Większość odwołuje się do stylistyki i fabuły serialu, pomijając literacki pierwowzór, którego narracja jest jeszcze bardziej złożona. Także kultowe gry, takie jak Monopoly, zyskują swoją wersję inspirowaną „Grą o tron”<sup>27</sup>. Tak popularnej narracji towarzyszą także liczne dodatki, jak odzież, zabawki i różnego rodzaju gadżety. Wprawdzie nie wnoszą one niczego do samej historii, ale powstają po to, by na niej zarabiać. Cieszą fanów „Gry tron”, którzy chętnie nabywają koszulki czy przypinki ze swoimi ulubionymi bohaterami. Tylko część tego typu oferty powstaje na podstawie licencji, w przypadku pozostałych inspiracja „Grą o tron” pozostaje nielegalna.

Fani narracji wykazują się dużym zaangażowaniem, które wyraża się nie tylko w gromadzeniu tego, co zostało wytworzone przez komercyjnych twórców. Użytkownicy „Gry o tron” tworzą też sami. Ta narracja jest bardzo wdzięczna, gdy

<sup>21</sup> Spin-offs. Games of Thrones Wiki [http://gameofthrones.wikia.com/wiki/A\_Song\_of\_Ice\_and\_Fire; 30.12.2015].

<sup>22</sup> Tamże.

<sup>23</sup> Tamże.

<sup>24</sup> Game of Thrones (2012 role-playing game). Games of Thrones Wiki [http://gameofthrones.wikia.com/wiki/Game\_of\_Thrones\_(computer\_game); 30.12.2015].

<sup>25</sup> Istnieje także gra karciana firmowana przez telewizję HBO. Źródło: Game of Thrones – The Card Game (HBO). Rebel.pl. Centrum Gier [http://www.rebel.pl/product.php/1,1010/25218/Game-of-Thrones-The-Card-Game-HBO.html; 31.12.2015].

<sup>26</sup> About the Game: Telltale Games [https://www.telltalegames.com/gameofthrones/videos; 30.12.2015]

<sup>27</sup> Monopoly: Gra o Tron Edycja Kolekcjonerska. Rebel.pl. Centrum gier [http://www.rebel.pl/product.php/1,1523/98857/Monopoly-Gra-o-Tron-Edycja-Kolekcjonerska.html; 31.12.2015].



chodzi o twórczość fanowską. Przede wszystkim gwarantuje to wielość bohaterów, bardzo rozbudowane uniwersum i dziesiątki wątków. Stwarza to możliwość kontynuowania narracji przez budowanie nowego kłącza na bazie dowolnej części opowiadania transmedialnego. I tak mogą powstawać *sequele* czy *prequele*, te są najbardziej popularne. Fani mogą także eksploatować dowolne postacie epizodyczne i niedokończone wątki. Bywa, że piszą też alternatywne losy znanych już bohaterów lub tworzą *crossovery*, czyli historie łączące dwie lub więcej popkulturowe narracje. W samym tylko portalu Archive of Our Own, stworzonym przez fanów różnych produkcji popularnych, dzieł inspirowanych sagą „Pieśni lodu i ognia” jest blisko 15 tys.<sup>28</sup>, zaś nawiązujących do serialu HBO ponad 11 tys.<sup>29</sup>. Wśród nich znaleźć można krótkie historie przypominające niewielkie nowelki, opowiadania, a także bardzo obszerne powieści. Dla zagorzałych fanów te powstałe oddolnie narracje mogą być pomocne w wypełnieniu czasu oczekiwania na kolejny sezon serialu lub tom powieści.

Użytkownicy opowiadania transmedialnego chętnie też wypełniają nisze, których nie objęły firmy komercyjne. „Gra o tron” nie doczekała się dotąd inspirowanego narracją zestawu klocków Lego. Duńska firma najprawdopodobniej nie jest zainteresowana wyprodukowaniem takich zabawek ze względu na rozbieżne grupy docelowe opowieści oraz własnych produktów, które są kierowane przede wszystkim do dzieci. W miejscu, którego nie zagospodarował klockowy potentat, Amerykanin Myron McMillin zobaczył duży potencjał. Na bazie zwykłych figurek Lego i elementów dostępnych w zestawach stworzył figurki bohaterów „Gry o tron”<sup>30</sup>. Komplet sześciu figurek: Tyriona Lannistera, Neda Starka, Aryi Stark, Jona Snow oraz Daenerys Targaryen wraz ze smokiem można kupić za nieco ponad 60 euro<sup>31</sup>. Z kolei Polak Krystian Kuciński przygotował kilkunastominutowy fanowski film animowany, w którym świat „Gry o tron” jest zbudowany z klocków i figurek Lego (Rączka 2015a). Film zawiera serialową czołówkę w wersji Lego, a także kilka ważnych scen znanych z serialu. Mimo że autor najprawdopodobniej nie zarobił na swojej małej produkcji, zyskał sławę, bo jego film był szeroko komentowany w mediach i chętnie oglądany w portalach społecznościowych, takich jak Vimeo czy YouTube. Fani „Gry o tron” odtworzyli również jej uniwersum w Minecraftcie<sup>32</sup>. Do budowy wykorzystali jedynie minecraftowe bloczki, dbając przy tym o szczegóły. Efekt okazał się spektakularny.

<sup>28</sup> Works in A Song of Ice and Fire – George R.R. Martin. Archive of Our Own [http://archiveofourown.org/tags/A%20Song%20of%20Ice%20and%20Fire%20%20George%20R\*d%20R\*d%20Martin/works; 1.01.2016].

<sup>29</sup> Works in Game of Thrones (TV). Archive of Our Own [http://archiveofourown.org/tags/Game%20of%20Thrones%20(TV)/works; 1.01.2016].

<sup>30</sup> (Mała) Gra o Tron. Spend It. For Pleasure [http://spendit.pl/mala-gra-o-tron/; 31.12.2015].

<sup>31</sup> Tamże.

<sup>32</sup> Lokacje ze świata „Gry o tron” w Minecraftcie. Rewelki, 2012 [http://rewelki.pl/lokacje-ze-swiata-gry-o-tron-w-minecraftcie/; 2.01.2016].

*Serial „Gra o tron” a literacki pierwowzór*

Tak ogromna popularność i rozwój opowiadania transmedialnego nie byłyby możliwe, gdyby nie literacki pierwowzór serialu. Telewizja HBO jest znana w branży ze swoich seriali, które wyróżniają się jakością zarówno na poziomie tworzenia scenariuszy, jak też samej produkcji. Niemniej, by taki serial stworzyć, potrzebny jest dobry pomysł na opowieść, która spodoba się odbiorcom, i bohaterów, których losy będą chcieli śledzić na ekranie. Serial powstaje z pobudek absolutnie pragmatycznych, chodzi o zysk, a ten jest generowany, gdy odbiorcy stwierdzą, że za dostęp do produkcji warto zapłacić. Dla wielu seriali HBO kluczem był scenariusz. Chociaż scenarzyści stacji często sięgali po inspiracje do literatury, zdarzało się też, że tworzyli serial bez książkowego pierwowzoru<sup>33</sup>. W przypadku „Gry o tron” producenci dostrzegli jednak ogromny potencjał transmedialny w fantastycznej sadze funkcjonującej na rynku od lat.

Potencjał transmedialny oznacza możliwość transponowania i rozwijania treści zawartych w jednym medium na kolejne środki przekazu. W „Pieśni lodu i ognia” potencjał ten najsilniej wyrażał się w możliwości atrakcyjnej wizualizacji narracji. Saga stanowi mieszankę treści inspirowanych historią (heraldyka, broń, etos rycerski, zamki, polowania, monarchia, feudalizm itd.) oraz elementów fantastycznych (smoki, dziki ogień, magia, alchemia, ludzie lodu itp.). Proporcje – sądząc po popularności tego opowiadania transmedialnego, są bardzo dobrze dobrane. Elementy fantastyczne nie dominują. Autor książek zbudował uniwersum, które zawiera odwołania do licznych innych tekstów kultury. Ponadto, bardzo wyraźnie skupił się na relacjach międzyludzkich i walce o władzę, które są ponadczasowe, co jeszcze bardziej przybliży bohaterów do czytelnika. To wszystko sprawiło, że przeniesienie sagi na ekran zakończyło się sukcesem, jak wskazują liczby, spektakularnym. Grupa odbiorców tego opowiadania transmedialnego stale się poszerza, bo każde kolejne medium wykorzystane do rozbudowania narracji stanowi dla niej dodatkowy punkt dostępu. Niektórzy z użytkowników zadowolają się jednym rodzajem medium, bo to akurat do nich najlepiej przemawia. Są więc tacy, którzy poprzestają na książkach, i tacy, którym wystarczy serial. Jednak ci, którzy stają się prawdziwymi fanami tego opowiadania transmedialnego, z uwagą i poświęceniem sięgają po każdy kolejny element narracji, który pojawi się w mediach.

Bazą dla tych działań jest „Pieśń lodu i ognia”, której pierwszy tom wprowadza w całą historię. Opowieść snuta przez pisarza jest atrakcyjna z powodu rozbudowanej fabuły i ciekawych postaci, a także sposobu prowadzenia narracji. Każdy kolejny rozdział pisany jest z perspektywy innego bohatera. I tak w pierwszym tomie sagi pod tytułem „Gra o tron” czytelnik ogląda wydarzenia w siedmiu

<sup>33</sup> Telewizja HBO wyprodukowała kilka seriali, które nie miały pierwowzoru literackiego m.in. „Rodzinę Soprano” (1999), „Rzym” – serial powstał we współpracy z BBC (2005), „Dziewczyny” (2012), „Dolinę Krzemową” (2014) i „Vinyl” (2016). Źródło: <http://www.hbogo.pl>; 18.04.2016.

królestwach na przykład oczyma Neda Starka, Catelyn Stark, Jona Snow czy Tyriona Lannistera. Z każdym kolejnym tomem sagi pojawiają się nowe postacie, narzucające swoją perspektywę. Dzięki temu zabiegowi odbiorca lepiej rozumie nawet tych, których nie darzy cieplejszymi uczuciami – bo poznaje ich punkt widzenia niejako od środka. Ten sposób prowadzenia narracji powoduje, że czytelnik zaczyna się utożsamiać z kolejnymi bohaterami i odczuwać do nich sympatię.

W przypadku „Pieśni lodu i ognia” jest to szczególnie ważne, bo autor często niespodziewanie morduje bohaterów swoich powieści. W pierwszym tomie wydarza się to, co teoretycznie powinno zabić historię – Martin uśmierca Neda Starka, głównego pozytywnego bohatera książki. Autor ma jednak na drugim planie kilka bardzo wyrazistych postaci, które może wysunąć na plan pierwszy, wprowadzając jednocześnie nowych bohaterów. Ci z czasem też mogą trafić do pierwszego szeregu. W sadze trup ściele się naprawdę gęsto, bardzo, często znikają ci, którym czytelnik zaczął już kibicować w walce o żelazny tron<sup>34</sup>, między innymi część rodów Starków i Baratheonów.

Jednocześnie z tomu na tom wprowadzanych jest coraz więcej postaci i wątków. Narracja staje się coraz bardziej splątana. Na miejsce zgładzonych pretendentów do tronu pojawiają się kolejni, z mniej znamienitych rodów bądź z bardziej odległych geograficznie obszarów. Każda kolejna książka trzyma w napięciu i nakręca historię. Czytelnikowi, mimo że jego ulubieni bohaterowie ciągle giną, pozostaje nadzieja, że ci, którzy ocalili, przeżyją i zwyciężą. Narracja w powieści jest prowadzona na podobnym poziomie dynamizmu aż do przedostatniego tomu, który powstał w 2006 r., czyli na długo przed rozpoczęciem przygotowań do ekranizacji. W tomie tym, pod tytułem „Uczta dla wron”, George R.R. Martin rozbudowuje wątek rodu Greyjoyów – żelaznych ludzi. Jednocześnie rozwija bądź kończy wątki bohaterów, których wcześniej nie uśmiercił. Kolejny tom „Taniec ze smokami” niestety coraz wyraźniej różni się od poprzednich, mimo zachowania sposobu prowadzenia narracji. Czytelnik odnosi wrażenie, że autor celowo gra na zwłokę. Ocalałym postaciom znanym od pierwszego tomu poświęca coraz mniej miejsca, za to wprowadza nowych bohaterów i nadal rozbudowuje wątek żelaznych ludzi. Fani sagi – również polscy – nie kryją rozczarowania, co demonstrują na portalach czytelniczych, takich jak Lubimy Czytać i Biblionetka.

Ostatni tom sagi zdaje się pisany pod naciskiem – fanów, twórców serialu czy wydawców. Jak się okazuje, Martin za naciskami nie przepada i mówi o tym od dawna.

Chciałbym, aby przestali budować wokół mnie taką presję. Książka będzie skończona wtedy, kiedy będzie skończona. Nie wiem, co jeszcze mogę powiedzieć.

<sup>34</sup> W sieci krążą liczne memy dotyczące morderczych skłonności George’a R.R. Martina, a także takie, w których fani sugerują, kogo autor powinien pozostawić przy życiu, a kogo zamordować. Szczególnie antypatyczną postacią w „Grze o tron” jest Joffrey Baratheon – sadystyczny, rozpieszczony chłopak, który obejmuje tron po śmierci króla Roberta. Internauci długo nalegali, by Martin zechciał zamordować tę postać. Joffrey zostaje otruty dopiero pod koniec „Nawałnicy mieczy” – trzeciego tomu sagi.

Wolno pisać. Zawsze tak pracowałem, a te książki są gigantyczne... Gdy serial coraz bardziej zbliża się do książek, muszę pisać coraz szybciej. Wyjawiłem twórcom serialu, w jakim kierunku rozwijam historię, i myślę, że wiedzą, jaki jest nasz cel. Nie mogę im jednak pozwolić, aby mnie dogonili.

George R.R. Martin w wywiadzie dla „Sydney Morning Herald” (Siennica 2013).

W powyższym cytacie autor odnosi się do książki „Wichry zimy”, zapowiadanej od bardzo dawna, bo mniej więcej od wydania „Tańca ze smokami” (2011). Obecnie już wiadomo, że pozwolił twórcom serialu nie tylko się dogonić, ale też wyprzedzić. Premiera kolejnego sezonu serialu zapowiadana jest na kwiecień 2016 roku. Jak już wspomniano, pod koniec roku 2015 Martin po raz kolejny zakomunikował fanom i kontrahentom, że na pewno nie skończy pisanie przed kwietniem. Wcześniej już dwukrotnie przesunął termin oddania książki (Siennica 2013).

W ten sposób scenarzyści serialu tworzyli scenariusz następnego sezonu nie na podstawie powieści, lecz wskazówek i naszkicowanych przez autora trendów rozwoju fabuły (Siennica 2013). Można się więc spodziewać, że szósta seria „Gry o tron” będzie mocno odbiegać treściowo od adekwatnego dla niej tomu sagi. Nie jest to nowość, a jedynie pogłębienie już istniejącego procesu.

„Gra o tron” – pierwszy tom sagi jest dość wiernie odtworzony w pierwszym sezonie serialu, bo stosunkowo niewiele wątków czy postaci zostało pominiętych. Jednak im dalej, tym więcej się pojawia różnic w fabule serialu i sagi. Twórcy z HBO pomijają wiele wątków i wielu bohaterów, co jest zrozumiałe, bo gdyby jeszcze mocniej rozbudowali serialowe uniwersum, widzowie mieliby trudności ze śledzeniem fabuły. Mogłoby to spowodować rezygnację z oglądania, gdyby serial, zamiast rozrywką, stał się intelektualnym wyzwaniem przekraczającym ich możliwości.

Różnice występują też, jeśli chodzi o egzystencję poszczególnych bohaterów. Niektórzy zamordowani w serialu żyją nadal na kartach powieści. Inni z kolei uśmierceni zostali przez George’a R.R. Martina na kartach jego powieści, a ocaleni przez twórców serialu. Dotyczy to postaci o różnym znaczeniu. Ginie wiele postaci drugoplanowych i epizodycznych, ale bardzo często są to również bohaterowie, których obecność wydaje się bardzo ważna z punktu widzenia prowadzenia narracji. Na przykład w serialu ginie Stannis Baratheon – brat króla Roberta, pretendujący do tronu, wcześniej jego jedyna córka – księżniczka Shireen zostaje złożona w ofierze całopalnej dla czerwonego boga, który ma za to zapewnić Stannisowi zwycięstwo. Niedługo potem wieszają się jego żona Selyse. Tymczasem w sadze ojciec rodziny najprawdopodobniej nadal żyje, choć jego główny przeciwnik twierdzi, że go zabił<sup>35</sup>. Zaś żona i córka Stannisa z pewnością nadal

<sup>35</sup> Wątek ten stanowi istotną pożywkę dla fanów. W sieci spierają się oni o to, czy Stannis żyje. Jedynym, co przemawia za tym, że jednak nie, jest tzw. różowy list pochodzący od głównego wroga, który twierdzi, że zabił brata zmarłego króla. Fani rozważają różne teorie na ten temat i szukają ich potwierdzenia na kartach powieści. Sam Martin twierdzi, że w sadze bohater żyje z pewnością. Su-

żyją. Jest to istotna różnica, bo Stannis i księżniczka Shireen są pretendentami do żelaznego tronu. Pisarz będzie mógł ten wątek eksploatować, ale w serialu – o ile nie zostanie zastosowana retrospekcja – został on definitywnie zamknięty.

„Gra o tron” jest jedną z wielu serialowych ekranizacji literatury. Obecnie można śledzić inne popularne produkcje, które mają swój pierwowzór w książkach. Jedną z nich jest „House of cards”, serial wyprodukowany przez amerykańską telewizję internetową Netflix. Pierwowzorem literackim jest książka „House of Cards: bezwzględna gra o władzę” autorstwa Michaela Dobbsa (Dobbs 2015) – Brytyjczyka, byłego szefa kancelarii Margaret Thatcher. Powieść należy do gatunku *political fiction*, ale nie jest wybitną przedstawicielką gatunku. Świadczą o tym chociażby recenzje użytkowników portalu *Lubimy Czytać*<sup>36</sup>. Akcja książki dzieje się w Wielkiej Brytanii. Bohaterowie są jednowymiarowi, a fabuła przewidywalna.

Tymczasem scenarzyści Netflix, inspirując się tą powieścią, stworzyli bardzo dobry serial, oglądany na całym świecie<sup>37</sup>. Przenieśli akcję do Stanów Zjednoczonych, dopracowali bohaterów i urozmaicili fabułę. Wcześniej na podstawie książki Dobbsa serial zrobiła BBC (Dobbs 2015a, s. 413). Nie stał się on jednak popularny poza granicami Wielkiej Brytanii, tak samo jak książka. Być może przyczyna leży w brytyjskim systemie politycznym, który dla przeciętnych odbiorców kultury popularnej w innych krajach jest jednak dość niezrozumiały, w przeciwieństwie do dobrze osadzonego w świadomości konsumentów systemu amerykańskiego. Nie bez znaczenia jest też obsada amerykańskiej wersji serialu, w której w rolę główną wcielił się Kevin Spacey. Atrakcyjność tej produkcji zwiększają również zabiegi takie jak ten, gdy Francis Underwood – główny bohater – od czasu do czasu patrzy wprost w oczy widza i wyjaśnia mu szczegóły swego cynicznego planu. Książki Dobbsa – pierwsza i kolejne – nie sprawdziły się jednak tak jak saga „Pieśń lodu i ognia”. Fan sięgający po literacki pierwowzór „House of cards” raczej pozostanie zawiedziony, bo nie znajdzie tam niczego, co stanowiłoby wartość dodaną. Wyjątkiem mogą być jedynie zagorzali fani *political fiction*, którzy podobnie jak czytelnicy *fantasy* mają nieco inne preferencje niż widz popularnej telewizji rozrywkowej.

---

gerują to również udostępnione w sieci niewielkie fragmenty niedokończonego, szóstego tomu sagi (por. Mandle 2015).

<sup>36</sup> House of cards. Bezwzględna gra o władzę. *Lubimy Czytać* [<http://lubimyczytac.pl/ksiazka/241386/house-of-cards-bezwzgledna-gra-o-wladze>; 18.04.2016].

<sup>37</sup> Dotąd Netflix nie ujawnił dokładnych wyników oglądalności „House of Cards” – jednego ze swoich flagowych seriali. Są to wyłącznie dane informujące, jaki jest procentowy udział widzów poszczególnych seriali wśród wszystkich abonentów Netflix. „House of Cards” jest drugim co do popularności serialem (6,5 proc. widzów), wyprzedza go tylko „Daredevil” z wynikiem 11 proc. Brak natomiast informacji o oglądalności poszczególnych odcinków. Chociaż i w tym przypadku należy zakładać, że do oglądalności w Netflixie należy doliczyć widzów serialu w stacjach, które kupiły go od amerykańskiej telewizji internetowej, oraz tych, którzy oglądali serial, pozyskawszy go z nielegalnych źródeł (Rączka 2015).

Bardzo podobnie ma się sytuacja z wyprodukowanym przez HBO serialem „Pozostawieni” („Leftovers”). Produkcja ma swoje źródło w popularnym w środowiskach protestanckich prorocztwie o porwaniu Kościoła. Zawiazanie akcji następuje, gdy na świecie – zbliżonym realiami do współczesności – znika pewien procent ludzkości. Pozostali na ziemi muszą sobie jakoś poradzić z wydarzeniem i utratą bliskich. Pierwowzorem serialu jest powieść „Pozostawieni” („Leftovers”) autorstwa Toma Perrotty (Perrotta 2014). Książka jest krótką powieścią, której narracja opiera się przede wszystkim na relacjach społecznych. Jedynym zjawiskiem niewyjaśnionym pozostaje początkowe zniknięcie ludzkości. Zarówno postaci, jak i wątków jest niewiele, a fabuła jest dość przewidywalna. Serial jest inspirowany książką znacznie bardziej dosłownie niż w przypadku „House of Cards”. Ale i tutaj scenarzyści<sup>38</sup> wykonali ogrom pracy, by historia przeniesiona na ekrany telewizorów była atrakcyjna dla przeciętnego widza HBO. Dokonali zmian w fabule, wprowadzili nowe wątki i postacie, a tym już znanym z powieści dodali wyrazistości. Znaleźli też pomysł na uatrakcyjnienie serialu przez rozbicie narracji i prezentowanie jej odbiorcom w sposób nielinearny. Dzięki temu dla widza serial stał się bardzo przyjemną łamigłówką.

„House of Cards” i „Pozostawieni” to przykłady na zekranizowanie z sukcesem raczej przeciętnych książek. Taki zabieg często się udaje, bo zwykle są one oparte na dobrym pomysle, który wymaga dopracowania, co stwarza pole do popisu dla scenarzystów. Tymczasem „Gra o tron” stanowi wyjątek, w którym dzięki współpracy dobrych scenarzystów z dobrym pisarzem powieści popularnych udało się stworzyć serię produktów trafiających w gusta fanów na całym świecie.

### *Im więcej różnic, tym lepiej*

„Gra o tron” jest nie tylko dojrzałym opowiadaniem transmedialnym, ale również przykładem znakomitego kreowania marki w kulturze popularnej. Powieści i poszczególne sezony serialu stają się coraz mniej redundantne. Różnic jest wiele. Paradoksalnie, to bardzo dobrze. Różnice te podsycają u fanów chęć poszukiwania kolejnych kawałków opowieści, pozwalają im jeszcze lepiej się bawić i na dłużej związać z narracją. Z punktu widzenia pisarza, producentów i wydawców jest to bezcenne. Jednocześnie tak skonstruowane produkty nie utrudniają percepcji tym, którzy zdecydowali się na skonsumowanie tylko niektórych fragmentów historii. Zarówno saga, jak i serial, a także *prequels* filmowe i książkowe mogą funkcjonować z powodzeniem całkowicie autonomicznie.

To czyni z „Gry o tron” wzorcowe opowiadanie transmedialne. Bowiem jak twierdzi teoretyk mediów Henry Jenkins (2007, s. 96), samowystarczalność produktów wraz z zachętą do poszukiwania kolejnych elementów historii w innych mediach jest jedną z najważniejszych cech tego stylu prowadzenia narracji.

<sup>38</sup> Tom Perrotta – autor powieści również jest w grupie scenarzystów serialu „Pozostawieni”.



„Gra o tron” to opowieść z fantastycznej krainy, gdzie żyją smoki i alchemicy, ale przede wszystkim historia o złożonych relacjach międzyludzkich i bezwzględnej walce o władzę. Ten wątek przewodni stanowi, zdaje się, główną atrakcję dla odbiorców, którzy świetnie to rozumieją. Nawet jeśli nie są na co dzień fanami baśniowych stworów i fantastycznych krain, dodatek w ich postaci nie przeszkadza, a jedynie uatrakcyjnia przekaz. Fakt, że twórcy serialu położyli nacisk na aspekt walki o władzę, sprawił, że stał się on produkcją popularną, cieszącą się wielkim powodzeniem. Dodatkowo sprawił, że widzowie i czytelnicy, którzy dotąd stronili od literatury *fantasy*, sięgają także po książkową sagę, odnajdując w niej lekturę dla siebie. Filary opowiadania transmedialnego „Gra o tron” doskonale się uzupełniają, dzięki nim stoi ono pewnie na rynku produktów kultury popularnej, zarówno skutecznie monetyzując narrację, jak i ciesząc jej fanów.

### Bibliografia

- A Song of Ice and Fire. Games of Thrones Wiki [http://gameofthrones.wikia.com/wiki/A\_Song\_of\_Ice\_and\_Fire; 30.12.2015].
- About the Game, Telltale Games [https://www.telltalegames.com/gameofthrones/videos; 30.12.2015].
- Animowane wojny Targaryeanów na Blu-ray. Kawerna, 3.01.2015 [http://www.kawerna.pl/aktualnosci/filmy/item/11497-animowane-wojny-targaryeanow-na-blu-ray.html; 1.01.2016].
- Byford S. (2013). ‘Breaking Bad: Alchemy’ brings drugs, death, and underwear to the iPad. The Verge [http://www.theverge.com/2013/7/19/4537470/breaking-bad-alchemy-ibook-hands-on; 18.04.2016].
- Clod. (2012). Taniec ze smokami – co dalej? – Uwaga, spojlują!!! Nowa Fantastyka. Portal Miłośników Fantastyki, 4.03.2012 [http://www.fantastyka.pl/hydepark/pokaz/6587; 31.12.2015].
- Czym jest telewizyjny rating. ShowTV. Twoje źródło informacji o serialach [http://showtv.pl/czym-jest-telewizyjny-rating-.html; 28.12.2015].
- Dobbs M. (2015). House of cards: bezwzględna gra o władzę. Kraków.
- Dobbs M. (2015a). Posłowie. W: House of cards: bezwzględna gra o władzę. Kraków.
- Dorotka z Oz (2016). G.R.R. Martin o *Wichrach Zimy*, szóstym sezonie *Gry o tron* i innych kwestiach ważnych dla fanów – najświeższe wieści! Kawerna, 2.01.2016 [http://www.kawerna.pl/aktualnosci/ksiazki/item/11485-g-r-r-martin-o-wichrach-zimy-szostym-sezonie-gry-o-tron-i-innych-kwestiach-waznych-dla-fanow-najswiezsze-wiesci-spoiler-alert.html; 4.01.2016].
- Game of Thrones – The Card Game (HBO). Rebel.pl. Centrum Gier [http://www.rebel.pl/product.php/1,1010/25218/Game-of-Thrones-The-Card-Game-HBO.html; 31.12.2015].
- Game of Thrones (2012 role-playing game). Games of Thrones Wiki [http://gameofthrones.wikia.com/wiki/Game\_of\_Thrones\_(computer\_game); 30.12.2015].
- Game of Thrones Season 1 Ratings. seriesmonitor.com [http://seriesmonitor.com/gameof-thrones/season1.html; 29.12.2015].
- Game of Thrones Season 5 Ratings, seriesmonitor.com [http://seriesmonitor.com/gameof-thrones/season5.html; 29.12.2015].

- „Gra o tron”: zobacz 19 miejsc, w których kręcono serial. SkyScanner, 17.05.2015 [<http://www.skyscanner.pl/wiadomosci/gra-o-tron-zobacz-19-miejsc-w-ktorych-krecono-serial>; 2.01.2015].
- Grabiec P. (2015). Gra o tron Sezon 5: piraci pobili wszelkie rekordy. *PC World*, 23.04.2015 [<http://www.pcworld.pl/news/401749/Gra.o.tron.Sezon.5.piraci.pobili.wszelkie.rekordy.html>; 29.12.2015].
- Igielski K. (2015). Oświadczenie HBO o wycieku czterech pierwszych odcinków 5. sezonu. *Westeros.pl*, 13.04.2015 [<http://westeros.pl/oswiadczenie-hbo-o-wycieku-czterech-pierszych-odcinkow-5-sezonu/>; 31.12.2015].
- Jenkins H. (2007). *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*. Kraków.
- Kopecka-Piech K. (2015). *Leksykon konwergencji mediów*. Kraków. Książki. *Westeros.pl* [<http://westeros.pl/ksiazki/>; 31.12.2015].
- Książki. *Westeros* [<http://westeros.pl/ksiazki/>; 1.01.2016].
- Lokacje ze świata „Gry o tron” w Minecrafcie. *Rewelki*, 2012 [<http://rewelki.pl/lokacje-ze-swiata-gry-o-tron-w-minecrafcie/>; 2.01.2016].
- (Mała) Gra o Tron: Spend It. For Pleasure [<http://spendit.pl/mala-gra-o-tron/>; 31.12.2015].
- Mandle Ch. (2015). George RR Martin has confirmed that Stannis Baratheon is very much alive. *Independent*, 26.08.2015 [<http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/tv/news/george-rr-martin-has-confirmed-that-game-of-thrones-stannis-baratheon-is-very-much-alive-10473244.html>; 25.12.2015].
- Monopoly: Gra o Tron Edycja Kolekcjonerska. *Rebel.pl*. Centrum gier [<http://www.rebel.pl/product.php/1,1523/98857/Monopoly-Gra-o-Tron-Edycja-Kolekcjonerska.html>; 31.12.2015].
- Perrotta T. (2014). *Pozostawieni*. Kraków.
- Peter Dinklage. *Filmweb* [<http://www.filmweb.pl/person/Peter+Dinklage-3530/awards>; 1.01.2016].
- ps. (2015). „Gra o tron” i „Interstellar” z rekordami pirackich pobrań w 2015 roku (TOP 10). *Wirtualne Media*, 29.12.2015 [<http://www.wirtualnemedi.pl/artikul/gra-o-tron-i-interstellar-z-rekordami-pirackich-pobran-w-2015-roku-top-10>; 29.12.2015].
- ps. (2015a). Ostatni odcinek „Gry o tron” z pirackim rekordem, 1,5 miliona ściągnięć w osiem godzin. *Wirtualne Media*, 17.06.2015 [<http://www.wirtualnemedi.pl/artikul/ostatni-odcinek-gry-o-tron-z-pirackim-rekordem-1-5-miliona-sciagniec-w-osiem-godzin>; 30.12.2015].
- Rączka M. (2015). „Daredevil” i „House of Cards” – Netflix ujawnia oglądalność swoich seriali. *naEKRANIE.pl* [<http://naekranie.pl/aktualnosci/daredevil-i-house-of-cards-netflix-ujawnia-ogladalnosc-swoich-seriali>; 19.04.2016].
- Rączka M. (2015a). „Gra o tron” w wersji LEGO od Polaka. *naEKRANIE.pl*, 28.07.2015 [<http://naekranie.pl/aktualnosci/gra-o-tron-w-wersji-lego-od-polaka-730247>; 30.12.2015].
- Siennica A. (2013). George R.R. Martin o krytyce jego tempa pisania, 5.11.2013, *naEKRANIE.pl* [<http://naekranie.pl/aktualnosci/george-r-r-martin-o-krytyce-jego-tempa-pisania>; 4.01.2016].
- Spin-offs. *Games of Thrones Wiki* [[http://gameofthrones.wikia.com/wiki/A\\_Song\\_of\\_Ice\\_and\\_Fire](http://gameofthrones.wikia.com/wiki/A_Song_of_Ice_and_Fire); 30.12.2015].
- Szewczyk Ł. (2011). „Gra o tron” w HBO: Ponad 100 tys. widzów. *media2.pl*, 2.07.2011 [<http://media2.pl/badania/80621-Gra-o-tron-w-HBO-Ponad-100-tys.-widzow.html>; 30.12.2015].
- Szewczyk Ł. (2015). HBO: Premiera V sezonu „Gry o tron” jednocześnie w USA i w Polsce. *media2.pl*, 11.03.2015 [<http://media2.pl/media/119397-HBO-Premiera-V-sezonu-Gry-o-tron-jednoczesnie-w-USA-i-w-Polsce-wideo.html>; 29.12.2015].
- Target Rating Points (TRPs). *Marketing Metrics Made Simple* [<http://www.marketing-metrics-made-simple.com/target-rating-points.html>; 28.12.2015].

Works in A Song of Ice and Fire – George R.R. Martin. Archive of Our Own [[http://archive-of-our-own.org/tags/A%20Song%20of%20Ice%20and%20Fire%20%20George%20R\\*d%20R\\*d%20Martin/works](http://archive-of-our-own.org/tags/A%20Song%20of%20Ice%20and%20Fire%20%20George%20R*d%20R*d%20Martin/works); 1.01.2016].

Works in Game of Thrones (TV). Archive of Our Own [[http://archiveofourown.org/tags/Game%20of%20Thrones%20\(TV\)/works](http://archiveofourown.org/tags/Game%20of%20Thrones%20(TV)/works); 1.01.2016].

yes. (2015). „Gra o tron”: rekordowa oglądalność premierowego odcinka piątego sezonu. wyborcza.pl, 13.04.2015 [[http://wyborcza.pl/1,75475,17757362,\\_Gra\\_o\\_tron\\_\\_\\_rekordowa\\_ogladalnosc\\_premierowego\\_odcinka.html](http://wyborcza.pl/1,75475,17757362,_Gra_o_tron___rekordowa_ogladalnosc_premierowego_odcinka.html); 30.12.2015].

## STRESZCZENIE

### **Serial „Gra o tron” i jego literacki pierwowzór – saga „Pieśń lodu i ognia” jako filary opowiadania transmedialnego**

„Gra o tron” to serial produkcji telewizji HBO, który od początków jego nadawania w 2011 roku obejrzały miliony widzów na całym świecie. Produkcja ta oraz jej literacki pierwowzór saga „Pieśń lodu i ognia” George’a R.R. Martina stanowią zasadniczy komponent opowiadania transmedialnego, jakim się stała narracja o krainie zwanej Westeros. Niniejszy tekst traktuje o serialu jako produkcie kultury popularnej, który umożliwił zbudowanie dojrzałej narracji transmedialnej. Ponadto zawiera analizę relacji serialu oraz sagi, na motywach której powstał.

**Słowa kluczowe:** serial fantasy, opowiadanie transmedialne, literatura, ekranizacja, narracja, konwergencja